

Alfred Hitchcock

presenteert

HET

• • • • •  
"WHY" • • • • •

SPEL

Een boeiend mysteriespel voor 2, 3 of 4 spelers, dat echt nadenken, plannen maken en geheugenwerk vereist.

**ALFRED'S PROBLEEM IS HET VOLGENDE:**

Het is mij een raadsel waarom het in dit oude huis maar blijft spoken!

Waarom gaan die geesten niet weg en laten mij en mijn bureu met rust? Kijk naar ze... ze zijn in stukken uiteengevallen. Ze maken mij met hun DODELIJKE WAPENS DOODSBANG.

Lang geleden, tijdens een stormachtige nacht, kwamen 6 gecostumeerde mensen van een feestje thuis. Ze zochten onderdak in mijn oude huis en SEDERTDIEN HEEFT NIEMAND MEER IETS VAN ZE GEHOORD! Maar hun **geesten** dolen nog steeds op deze plaats rond. Daarom heb ik alle privé-detectives verzocht, vandaag hier te komen — EN DE MAN DIE DIT MYSTERIE TOT EEN GOEDE OPLOSSING WEET TE BRENGEN ZAL EEN HOGE BELONING ONTVANGEN!

*Alfred Hitchcock*



DANIEL BOONE



POCAHONTAS



NAPOLEON



NERO  
NERON



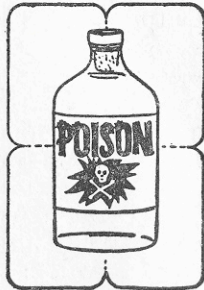
CLEOPATRA  
CLEOPATRE  
KLEOPATRA



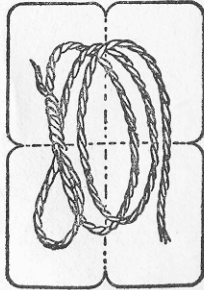
HENDRIK VIII  
HENRI VIII  
HENRIK VIII



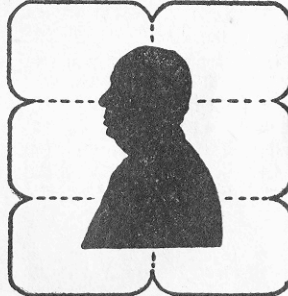
BIJL  
HACHE  
YXA  
ØKSE



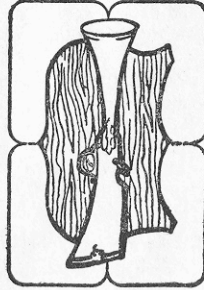
VERGIF  
POISON  
GIFT



TOUW  
CORDE  
REP  
REB



ALFRED HITCHCOCK



GEWEER  
FUSIL  
GEVÆR  
GEVÆR

.....,,WHY”...



Behalve het speelbord en 4 speelstukken, die de detectives voorstellen, bevat dit spel:

a) 6 series van 4 kaarten, waarvan elke serie een **spook** voorstelt en 4 kaarten dus tezamen één spook uitbeelden (24 kaarten). Deze spoken zijn:

**DANIEL BOONE**  
**CLEOPATRA**  
**HENDRIK VIII**

**NAPOLEON**  
**NERO**  
**POCAHONTAS, de Indiaan**

b) 4 series van 4 kaarten, waarvan elke serie een **wapen** voorstelt en 4 kaarten dus tezamen één wapen uitbeelden (16 kaarten). Deze wapens zijn:

**BIJL**  
**GEWEER**

**TOUW**  
**VERGIF**

c) 1 serie van 6 kaarten, die tezamen de afbeelding van **Alfred Hitchcock** vormen (6 kaarten).

d) 6 „beweegreden“-kaarten, voorzien van een **rood** vraagteken, met de opschriften:

**CHANTAGE**  
**JALOEZIE**  
**OMKOPERIJ**

**ROOF**  
**RUZIE**  
**ZELFVERDEDIGING**

e) 7 „geen aanwijzing“-kaarten, die alle het opschrift „geen aanwijzing“ dragen.

f) 1 kaart met een **blauw** vraagteken en het opschrift „Het is mij een raadsel“, de zgn. „Het is mij een raadsel“-kaart.

#### **BELANGRIJK !**

Indien het spel door 4 personen wordt gespeeld, worden alle 60 kaarten gebruikt, en alle 6 genummerde kamers van het speelbord.

Indien het spel door 3 personen wordt gespeeld, worden 2 spoken en 1 wapen (12 kaarten) uit het spel verwijderd. Gespeeld wordt dus met 48 kaarten. Alle 6 genummerde kamers van het speelbord worden gebruikt.

Indien het spel door 2 personen wordt gespeeld, worden 3 spoken, 2 wapens, 3 „beweegreden“-kaarten en 3 „geen aanwijzing“-kaarten (26 kaarten) uit het spel verwijderd. Gespeeld wordt dus met 34 kaarten. Van het speelbord worden uitsluitend de kamers genummerd 1 t/m 4 gebruikt.

#### **DOEL VAN HET SPEL:**

U bent privé-detective en u dient de meeste bewijzen te leveren **WAAROM** de spoken in het huis blijven rondwalen. U beweegt zich door stoffige kamers vol spinnewebben en langs bochtige, holle gangen, ten einde **BEWIJZEN** te verzamelen of deze van de andere detectives te verkrijgen. Het met bomen overdekte grasveld kan een goudmijn van aanwijzingen blijken te zijn, want hier kunnen terzijde gelegde bewijzen gevonden worden: stukjes van **SPOKEN** en **WAPENS**! Verder **ALFRED HITCHCOCK**, de „**BEWEEGREDE**“-kaarten en, wie weet, de „**HET IS MIJ EEN RAADSEL**“-kaart.

## ••••• „WHY“ •••••

U dient uiteindelijk in het bezit te komen van hetzij

1) **EEN SPOOK** plus **EEN WAPEN** plus **EEN „BEWEEGREDE**“-kaart (9 kaarten) of

2) **ALFRED HITCHCOCK** en de „**HET IS MIJ EEN RAADSEL**“-kaart (7 kaarten).

#### **SPELREGELS:**

De kaarten worden geschud, ledere speler (detective) krijgt 7 kaarten en de overige kaarten worden in ongeveer gelijke delen over de 6 **GENUMMERDE** kamers verdeeld (bij 2 personen: de kamers 1 t/m 4. De spelers behouden gedurende het gehele spel slechts 7 kaarten. Iedere speler kiest een opzetstuk en begint in de huiskamer (ongenummerde kamer), die alleen via het vakje, gemerkt met „deur naar huiskamer“ kan worden betreden en verlaten. Er wordt met 2 dobbelstenen geworpen en men mag zijn opzetstuk steeds evenveel plaatsen verschuiven als er ogen zijn geworpen. Bij elke beurt mag één maal worden gegooid.

De speler die het hoogste aantal ogen heeft geworpen mag beginnen. De spelers rangschikken nu hun kaarten om te kunnen beslissen, welke kaarten ze zullen gaan verzamelen: de hierboven onder 1) genoemde serie van 9 kaarten of de sub 2) vermelde reeks van 7 kaarten.

Er zijn 3 manieren om **bewijzen** (kaarten) te verzamelen, n.l.

a) wanneer ze zich in de kamers bevinden;

b) wanneer de andere detectives ze in hun bezit hebben;

c) wanneer ze in de loop van het spel op het grasveld terecht komen.

Ad a) Om **bewijzen in de kamers** te kunnen vinden, moet men zich naar die kamers begeven. Dit gebeurt door middel van het werpen der beide dobbelstenen. Elk oog geldt voor één vakje. Men mag in elke gewenste richting door de gangen gaan, maar men kan in één en dezelfde beurt niet van richting veranderen.

Kamers kunnen alleen in- en uitgaan worden via de vakjes gemerkt met „deur naar...“ Om een kamer te kunnen binnengaan moet men **tenminste** precies het benodigde aantal ogen gegooid hebben, waarbij de kamer voor één enkel vakje geldt. Men mag dus wel méér ogen dan strikt noodzakelijk is, gegooid hebben, maar niet minder!

Wie 7, 11 of een **dubbel** gooit mag zijn opzetstuk rechtstreeks naar de door hem gewenste kamer brengen.

In de kamer aangekomen, neemt men de bovenste kaart op en kijkt of men die kan gebruiken. Zo ja, dan steekt men die in zijn eigen spel en legt een kaart uit eigen hand af. Zo neen, dan legt men die kaart af. De weg te leggen kaart moet eerst aan alle spelers worden getoond en daarna omgekeerd ergens op het grasveld worden neergelegd, maar nooit boven op een andere kaart. Het grasveld bevindt zich overal buiten het speelbord.

**ONTHOUD ZO GOED MOGELIJK WAAR ELKE KAART WORDT NEERGELEGD.**



HIJ DIE ZICH ALS HET NODIG IS WEEET TE HERINNEREN WAAR EEN BEPAALDE KAART TE VINDEN IS, HEEFT DE MEESTE KANS HET SPEL TE WINNEN.

Na het wegleggen van een kaart is de beurt voorbij. Tijdens de volgende beurt moet u via de gangen naar een andere kamer gaan, zulks door het werpen van de dobbelstenen. Gooit u echter wederom 7, 11 of dubbel dan mag u

- A) in de kamer waar u zich bevindt, blijven en een nieuwe kaart omdraaien; óf
- B) in de kamer waar u zich bevindt blijven en aldaar één van de detectives, indien die althans in dezelfde kamer aanwezig is, uitdagen; óf
- C) uw spelstuk rechtstreeks naar een kamer van uw keuze brengen en aldaar een nieuwe kaart draaien.

Ad b) Om bewijzen, die andere detectives in hun bezit hebben, in handen te krijgen, dient u uw tegenstander in een gang of in een kamer tegen te komen, nadat u het daarvoor nodige aantal ogen heeft gegooid. U mag hem tijdens die beurt de kaart vragen die u nodig heeft. U laat hem eerst een stuk van dit bewijs zien (dat zich dus in uw spel kaarten bevindt) en beschuldigt hem er dan van, een andere kaart van hetzelfde bewijs verborgen te houden. Indien uw tegenstander een der kaarten waarnaar u vraagt, in zijn bezit heeft, moet hij één hiervan aan u geven. In ruil hiervoor geeft u uw tegenstander een kaart uit eigen hand, waarmede de beurt uit is.

Indien uw tegenstander een „geen aanwijzingen“-kaart bezit, mag hij deze in de plaats stellen van de door u gevraagde kaart. U dient na ontvangst de „geen aanwijzingen“-kaart terzijde te leggen; ze blijft verder uit het spel. Daar de tegenstander nu slechts over 6 kaarten beschikt zal hij GEEN KAARTEN MEER AFLEGGEN totdat hij opnieuw over 7 kaarten beschikt. Heeft men minder dan 7 kaarten in handen, dan legt men, na een kaart te hebben ontvangen, geen kaarten af (behalve ontvangen „geen aanwijzingen“-kaarten uiteraard) totdat men weer over 7 kaarten beschikt.

Indien uw tegenstander geen enkele an de gevraagde serie kaarten in zijn bezit heeft, geeft hij u natuurlijk niets, maar nu kan hij u tijdens dezelfde beurt een kaart vragen. Dat doet hij op dezelfde wijze als hiervoren beschreven. Indien u geen kaart heeft die hij wil hebben, eindigt de beurt. De „HET IS MIJ EEN RAADSEL“-kaart en de „BEWEEGREDE“-kaarten KUNNEN WORDEN GEVRAAGD ZONDER EERST EEN KAART UIT DE EIGEN HAND TE HEBBEN LATEN ZIEN.

Ad c) In de loop van het spel komen op het grasveld diverse kaarten terecht, waarvan reeds werd opgemerkt dat u moet trachten te onthouden, waar ze liggen. U mag elk ogenblik een of meer kaarten van het grasveld opnemen, nadat u via de gangen teruggekeerd bent naar de huiskamer (dobbelstenen; 7, 11 of dubbel geven u weer het recht, rechtstreeks naar de huiskamer te gaan). Laat bij aankomst in de huiskamer een kaart van de soort die u zoekt uit uw hand zien, wijs een kaart aan die naar uw mening van dezelfde soort is, bijv. het touw en draai die kaart om, opdat alle spelers haar kunnen zien. Is het inderdaad de door u genoemde kaart, in dit geval dus het touw, dan

.....„WHY“.....

stopt u haar in uw eigen hand en legt een kaart, nadat u deze weer aan alle spelers heeft laten zien, op het grasveld af. U kunt nu stoppen, maar zolang u in staat bent, kaarten op het grasveld te identificeren, kunt u hiermede doorgaan. Dit kunnen kaarten van dezelfde soort zijn (touw) maar het mogen ook andere kaarten zijn.

Elke keer wanneer u meer dan 7 kaarten in uw hand heeft, legt u er een op het grasveld af, na die kaart aan alle spelers te hebben laten zien. Als u een VERKEERDE kaart heeft aangewezen, moet u DEZE opnemen en de kaart die u uit uw hand heeft laten zien, op de vrijgekomen plaats op het grasveld neerleggen (dus niet „ergens" op het grasveld!) Deze regel kan in uw voordeel worden toegepast. Wilt u n.l. een kaart van het grasveld hebben, dan kunt u opzettelijk een verkeerde kaart aanwijzen. Een tegenstander van u verzamelt bijv. CLEOPATRA-kaarten en u wilt hem hinderen. U laat dan de een of andere kaart uit uw hand zien, bijv. de BIJL, u wijst de CLEOPATRA-kaart op het grasveld aan en zegt, dat het een BIJL-kaart is. Daar u (opzettelijk) een verkeerde kaart hebt aangewezen, moet u nu de CLEOPATRA-kaart opnemen en de BIJL-kaart afleggen!

De „HET IS MIJ EEN RAADSEL“-kaart en de „BEWEEGREDE“-kaarten KUNNEN WORDEN GEIDENTIFICEERD ZONDER EERST EEN KAART UIT DE EIGEN HAND TE HEBBEN LATEN ZIEN.

Op een gegeven ogenblik zullen er geen kaarten meer in de kamers aanwezig zijn. De kaarten die u nodig hebt bevinden zich dus ALLE óf op het grasveld óf in handen van uw tegenstanders. Alle spelers gaan nu terug naar de huiskamer (dobbelstenen; 7, 11 of dubbel geven u weer het recht, rechtstreeks naar de huiskamer te gaan).

Nu gelden de volgende regels:

- I. Kaarten op het grasveld kunnen alleen gevraagd worden na het werpen van een ONEVEN aantal ogen, of een dubbel. Het vragen gebeurt op de gewone manier, maar iedere kaart die nu wordt weggelegd, wordt met de BEELDZIJDE NAAR BOVEN neergelegd.
- II. Kaarten, in handen van uw tegenstanders, kunnen alleen gevraagd worden na het werpen van 7, 11 of een dubbel. Ook dit geschiedt op de gewone manier.
- III. Wanneer een EVEN aantal ogen wordt gegooid (maar géén dubbel!), is uw beurt voorbij.

Zodra u een compleet SPOOK of WAPEN heeft, legt u de vier bij elkaar horende kaarten met de beeldzijden naar BOVEN op tafel. In uw volgende beurten legt u geen kaarten af, totdat u opnieuw 7 kaarten in handen heeft. Het spel wordt gewonnen door diegene die hetzij het geheim heeft doorgrond, hetzij Alfred heeft gevonden.

Om het geheim te doorgronden moet u een compleet spook plus een com-

**Om Alfred te vinden** moet u de 6 ALFRED HITCHCOCK-kaarten hebben verzameld plus de ene „beweegreden“-kaart (9 kaarten) hebben verzameld welke laatste kaart dus laat zien WAAROM de misdaad werd begaan, bijv. NAPOLEON, het VERGIF en de JALOEZIE-kaart. Dit is uiteraard één van de talrijke mogelijkheden.

De winnaar van het spel heeft recht op de door Alfred Hitchcock toegezegde hoge beloning. Waaruit die beloning zal bestaan laten wij gaarne aan uw fantasie over!

pleet wapen plus een „beweegreden“-kaart (9 kaarten) hebben verzameld, welke laatste kaart dus laat zien WAAROM de misdaad werd begaan, bijv. NAPOLEON, het VERGIF en de JALOEZIE-kaart. Dit is uiteraard één van de talrijke mogelijkheden.

**Om Alfred te vinden** moet u de 6 ALFRED HITCHCOCK-kaarten hebben verzameld plus de ene „HET IS MIJ EEN RAADSEL“-kaart.

De winnaar van het spel heeft recht op de door Alfred Hitchcock toegezegde hoge beloning. Waaruit die beloning zal bestaan laten wij gaarne aan uw fantasie over!

